

Lukisan kejuruteraan berbantu komputer

Sinopsis:

Buku Lukisan Kejuruteraan Berbantu Komputer telah digunakan di peringkat universiti-universiti, Institusi Kemahiran sebagai teks rujukan kepada pelajar-pelajar yang mengambil matapelajaran Lukisan Kejuruteraan.

Lukisan kejuruteraan berbantu komputer

Kandungan:

Nota umum

Senarai rajah

Prakata

BAB 1 LUKISAN BERBANTU KOMPUTER

Piawaian Lukisan Kejuruteraan

Pengendalian perisian AutoCAD

Latarbelakang Perisian AutoCAD

BAB 2 ARAHAN BERBANTU KOMPUTER

Penentuan format lukisan

Fungsi kekunci

Sistem Koordinat

Penentuan titik tangkap objek (Object Snap)

BAB 3 ORTOGRAFIK

Prinsip unjuran Ortografik

Simbol piawaian unjuran

Teknik pembinaan lukisan Ortografik

BAB 4 ISOMETRIK

Melukis objek Isometrik

Penukaran mod Isometrik

BAB 5 LUKISAN PENGIKAT, KERATAN, PEMASANGAN DAN PERINCIAN

Rajah lazim Bolt

Kaedah melukis Bolt

Pembentukan simbol piawai lukisan

Lukisan keratan

BAB 6 ASAS LUKISAN 3 DIMENSI

Penentuan arah pandangan 3 Dimensi

Penentuan orientasi sistem koordinat dan satah kerja

BAB 7 PEMODELAN PERMUKAAN

Arahan-arahan perbantuan permukaan

Kawalan keamatan jaringan permukaan

Pembentukan pandangan perspektif

BAB 8 PEMODELAN PEPEJAL

Pembinaan objek pepejal primitif

Perbantuan pepejal dari persembahan sempadan (B-REP)

Perantaraan pemodelan pepejal

Persembahan unjuran dua dimensi

Rujukan

Indeks